MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA GIER DRUŻYNOWYCH

JORDANKA

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA „WYCHOWANIE FIZYCZNE“ — POZNAŃ, PARK WILSONA

MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

ZESZYT VI

JORDANKA
(HAZENA)

OPRACOWAŁ
ZYGMUNT WYROBEK

1930
SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA
„WYCHOWANIE FIZYCZNE" — POZNAŃ, PARK WILSONA

Ponieważ gry uprawiane w szkołach, miały niejednolite prawidła, co utrudniało współzawodnictwo w grach między zakładami, Ministerstwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chrapowickiego, Heleny Olszewskiej, Szczęsnego Połomskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych: kwadrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9 i w 5), szczypiorniak i jordanka (hazena).

W miarę postępu prac Komisji, ukażą się kolejno przepisy innych gier drużynowych.

Podane przepisy są we wszystkich szkołach obowiązujące.

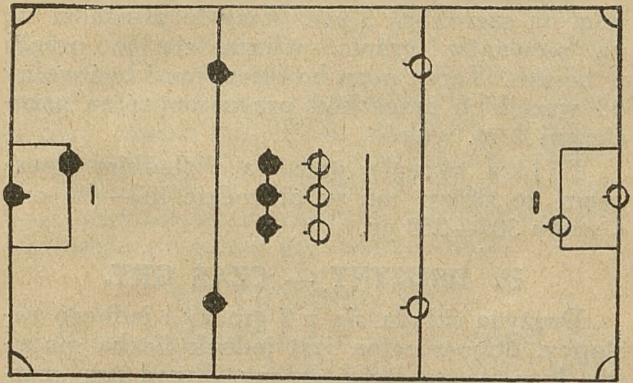
* * *

Grę tę (czeska „hazena" t. j. „rzucana") ochrzczono polskiem mianem „jordanka" ku czci Dra Jordana, twórcy ruchu boiskowego w Polsce. Grano w nią w pierwszym parku zabawowym polskim, w parku Dra Jordana w Krakowie już przed 40 laty, oczywiście z częściowo odmiennemi prawidłami, albo pod nazwą „piłka ręczna", albo „harpastum".

TREŚĆ

I. BOISKO — PRZYBORY.

Boisko równe, prostokątne o wymiarach 48×32 m., podzielone dwoma poprzecznemi linjami na 3 równe pola: pole środkowe i dwa zewnętrzne tzw. pola obrony. Dłuższe boki boiska nazywają się linjami bocznemi, krótsze bramkowemi (rys.).



Przez zaznaczony białym kręgiem środek boiska biegnie, równoległa do linij bramkowych linja długości 8 m. — jestto tzw. linja zagrania. Z obu jej stron a w odległościach 4 m. biegną takie same dwie równoległe tzw. linje pomocnicze.

Na środku linij bramkowych stoją bramki. Bramka, to 2 słupki o przekroju 8×8 cm., stojące w oddaleniu 2 m. od siebie i łącząca je pozioma poprzeczka na wysokości 2,40 m.

Przed każdą bramką leży prostokątne pole bramkowe o wymiarach 4×8 m. Dłuższy

bok tego pola biegnie równolegle do linji bramkowej. Przed środkiem bramek, w oddaleniu 5 m. a równolegle do nich, kreśli się linję długości 1 m., skąd wykonywa się rzuty karne (p. 7).

W rogach boiska tkwią chorągiewki wysokości 1,50 m. dookoła których zatacza się na boisku łuki o promieniu 1 m.

Wszystkie linje znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm. Pasy te prowadzi się na wewnątrz granic, wlicza się je przeto w boisko. Teren poza boiskiem musi być wolny od wszelkich przeszkód przynajmniej na przestrzeni 2 m. wokół.

P i ł k a okrągła, gumowa z gładkim płaszczem ze skóry, ma w obwodzie 62—68 cm. a waży 300—350 gr.

II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

Drużyna składa się z 7 graczy i jednego zastępcy, dopuszczalna jest jednak liczba mniejsza, lecz nie poniżej 6 graczy. Przed grą „matka" drużyny wręcza sędziemu imienny spis członków drużyny.

Losowanie rozstrzyga, która drużyna wybiera stronę boiska, przeciwna rozpoczyna grę rzutem ze środka.

Drużyna zaczynająca grę staje na swej połowie boiska, czołem do bramki przeciwników. w następującym porządku: w bramce staje bramkarz (rys.) przed nim 1 obrońca (na granicy pola bramkowego) przed obrońcą 2 pomocników (na linji poprzecznej), a przed nimi 3 napastników (na linji zagrania w odstępach

4 m.). Podobnie ustawia się naprzeciw druga drużyna, lecz jej napad staje na swojej linji pomocniczej.

Zamiana ról graczy dopuszczalna jest tylko w czasie przerwy w grze i tylko za wiedzą sędziego.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 min. w połowie gry (15+5+15). Po przerwie następuje zmiana boisk, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która gry nie rozpoczynała.

O zwycięstwie stanowi zdobycie większej liczby punktów („bramek"). O ile w ciągu przepisanego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, rozstrzyga większa liczba rzutów karnych a przy równej ich liczbie przedłuża się grę — po przerwie 5 min. — aż do uzyskania przewagi 1 punktu lub do pierwszego rzutu karnego, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która bezpośrednio przedtem grę rozpoczynała.

III. PRZEBIEG GRY.

Obie drużyny starają się utrzymać piłkę w swych rękach, dorzucając ją sobie i podbijając w sposób określony przepisami i w ten sposób zbliżyć się do bramki przeciwników, by w nadarzającej się chwili wrzucić do niej piłkę. Z drugiej strony starają się obronić własną bramkę przed natarciem przeciwnika. Swobodę poruszania się ścieśnia przytem podział boiska na 3 części, przyczem każdy gracz ma prawo grać tylko w obrębie wyznaczonych dla niego pól gry.

Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt, poczem grę rozpoczyna się na nowo ze środka boiska.

IV. PRAWIDŁA.

Rozpoczęcie gry.

1. Grę rozpoczyna środkowy napadu przez rzucenie piłki na gwizd sędziego wprzód lub w bok, poza linję zagrywki.

Przed rzutem nie wolno żadnemu graczowi opuścić swego stanowiska.

Pola gry.

2. Grającym wolno grać tylko w obrębie wyznaczonych im pól. I tak może grać:

a) Napad — na polu środkowem i na polu obrony, oraz bramkowem przeciwników.

b) Pomoc — na polu środkowem i na własnem polu obrony (a więc nie na własnem polu bramkowem).

c) Obrona i bramkarz — na własnem polu obrony i bramkowem.

3. Gracz, który stanął na obcem polu jest „skuty“ tj. nie wolno mu brać w grze udziału, póki nie wróci na własne pole.

Sposób gry.

4. Piłkę wolno:

a) rzucać, chwytać i odbijać w sposób dowolny, byle nie pięścią lub nogą poniżej kolana.

b) Podrzucać w górę dowolną ilość razy. Piłka musi przytem wylecieć ponad głowę, a rąk w górę wznosić nie wolno.

c) Kozłować dwukrotnie (kozłowanie jestto odbijanie piłki od ziemi z dochwytem lub bez dochwytu).

5. Natomiast nie wolno:

a) Podbijać piłki pięścią, podudziem i stopą (odbicie się piłki od nich uważa się za podbicie).

b) Kozłować jej tj. odbijać od więcej niż dwa razy bezpośrednio po sobie.

c) Trzymać piłki w rękach dłużej, niż 3 sekundy.

d) Chodzić lub biegać z piłką w rękach więcej niż 3 kroki.

e) Podawać piłki z rąk do rąk (za podawanie uważa się rzut z odległości mniejszej, niż 2 kroki).

Zachowanie się względem przeciwnika.

6. Wolno przeszkadzać przeciwnikowi w chwytaniu lub rzucaniu piłki przez zasłanianie mu widoku, rozstawianie rąk, podskakiwanie, odbijanie piłki z przed rąk itp., jednakowoż bez potrącania go lub popychania.

Natomiast nie wolno:

a) wytrącać lub wyrywać piłki z rąk przeciwnika,

b) przytrzymywać przeciwnika rękę, obejmować go, potrącać lub popychać, uderzać, rzucać się na niego od przodu lub

z tyłu, podstawiać nóg, rzucać mu się pod nogi itp.,

c) rzucać piłki umyślnie w przeciwnika.

Uwaga: Podane przekroczenia określa się jako błędy osobiste.

Przekroczenie prawideł gry.

7. Przekroczenie prawideł gry pociąga za sobą albo:

   a) Rzut wolny — który polega na swobodnym rzucie piłki w dowolnym kierunku z miejsca, gdzie błąd popełniono — albo

   b) Rzut karny — który polega na rzucie piłki w bramkę z linji leżącej na 5 m. przed bramką.

Zdobycie bramki.

8. Bramkę zdobyto, jeżeli piłka rzucona lub podbita w sposób dozwolony (tj. nie pięścią, podudziem lub stopą) przejdzie przez linję bramkową między słupkami a pod poprzeczkę, czy to po ziemi, czy w locie.

Uwaga: Błędu, popełnionego przez drużynę broniącą bezpośrednio przed zdobyciem bramki, nie bierze się przytem w rachubę.

9. Zdobycie bramki jest tylko wtedy ważne, jeżeli napad rzucił piłkę w bramkę z poza pola bramkowego. Przekroczenie granicy tego pola przed rzutem, unieważnia zdobycie.

   Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt, poczem rozpoczyna się grę ze środka boiska.

Bramkarz.

10. Na polu bramkowem wolno bramkarzowi bronić bramki w sposób dowolny. Nie wolno mu jednak s c h w y c o n e j piłki podbić pięścią lub nogą.

Poza polem bramkowem podlega bramkarz tym samym przepisom, co inni gracze.

Piłka w polu.

A. R z u t z l i n j i b o c z n e j:

10. Jeżeli piłka przejdzie przez boczną linję boiska, to wrzuca ją z powrotem na boisko gracz tej drużyny, która nie dotknęła piłki bezpośrednio przed jej wyjściem.

Rzuca się oburącz z ponad głowy i to w dowolnym kierunku na boisko, przyczem rzucający stoi na linji bocznej w miejscu, gdzie piłka przeszła granicę.

Rzut następuje bezzwłocznie po gwizdku sędziego. Rzucającemu nie wolno przeszkadzać w rzucie a on sam może dotknąć ponownie piłki dopiero wtedy, gdy jej dotknie inny z graczy.

Z tego rzutu nie można zdobyć bramki.

B. R z u t o d b r a m k i:

12. Jeżeli piłka przejdzie przez linję bramkową (nb. na zewnątrz bramki) dotknięta przedtem przez d r u ż y n ę n a c i e r a j ą c ą, odrzuca ją bramkarz jednorącz lub oburącz z powrotem na boisko i to z tego rogu p o l a b r a m k o w e g o, bliżej którego piłka przeszła granicę, przyczem gra-

nicy pola bramkowego nie wolno mu przekroczyć.

Jestto tzw. rzut od bramki, którym bezpośrednio bramki zdobyć nie można.

C. Rzut z rogu.

13. Jeżeli piłka dotknięta przez drużynę broniącą przejdzie linję bramkową (nb. na zewnątrz bramki) wykonuje rzut z rogu gracz drużyny nacierającej.

Rzuca się jednorącz z tego rogu, bliżej którego piłka przeszła granicę, przyczem nie wolno przekroczyć łuku narożnego ani dotknąć chorągiewki.

W czasie rzutu jeden z graczy pomocy musi znajdować się na polu środkowem tak długo, dopóki sędzia nie da znaku na wykonanie rzutu. W przeciwnym razie rzut się powtarza.

V. SĘDZIA.

14. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy 2 podsędków. Od jego orzeczeń niema odwołania (wyjątek p. 24).

Sędzia porusza się swobodnie po boisku stając zawsze tam, skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry.

Podsędkowie stoją poza bocznemi linjami boiska, w pobliżu linji bramkowej. Do ich obowiązków należy orzekać, czy piłka wyszła w pole (znak ręką, chorągiewką), która drużyna jest uprawniona do rzutu z pola itp. Podsędek wyraża opinję o danym wypadku na boisku w razie zapytania przez sędziego, lecz w żadnym wypadku

nie rozstrzyga. W wątpliwych wypadkach zwraca się przeto sędzia do podsędka o jego zdanie.

Sędzia używa gwizdka:

a) dając znak na rozpoczęcie gry, jej przerwę i koniec (nakazany rzut karny musi być jednak przedtem wykonany),
b) stwierdzając nim każdy popełniony błąd,
c) dając znak na wykonanie nakazanego rzutu,
d) w razie zdobycia bramki (dwukrotny gwizd).

Podsedek używa gwizdka (jeden długi gwizd) tylko na znak, że upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie, o ile sędzia przeoczył to zrobić.

Sędzia mierzy wraz z podsędkami czas gry oraz zapisuje zdobyte bramki i rzuty karne każdej drużyny.

15. Po zawodach sporządza sędzia końcowy protokół gry według podanego wzoru i składa go kierownictwu zawodów.

PROTOKÓŁ
z zawodów w jordance.

Zawody odbyły się d . . . . . . w . . . . . .
na boisku . . . . między drużynami . . . . .
z wynikiem . . . . . . do przerwy . . . . . .
na korzyść . . . .

Uwagi: (np. liczba rzutów karnych w razie gry nierozstrzygniętej . . . .).

Podsędek: Sędzia:

Czynności sędziego określają w części podane wyżej prawidła, poza tem normują je poniżej podane przepisy.

Rzut wolny (p. 7).

16. Rzut wolny przyznaje sędzia w razie popełnienia technicznego błędu:
a) przy rozpoczęciu gry (p. 1),
b) przy grze na obcem polu (p. 3),
c) w sposobie grania (p. 4 i 5),
d) podczas wykonywania nakazanego przez sędziego rzutu (p. 19) chyba, że odnośne prawidła inaczej postanawiają,
e) przez rzut w bramkę z pola bramkowego przeciwników (p. 9),
f) przez przekraczanie granic boiska dla ułatwienia sobie gry.

Bezpośrednio z rzutu wolnego nie można zdobyć bramki.

W celu uniknięcia ciągłych przerw w toku gry sędzia nie przyznaje rzutów wolnych (także karnych) w wypadkach wątpliwych, przy błahych przekroczeniach przepisów lub przy przekroczeniach przypadkowych, nierozmyślnych, a także wtedy, gdy wykonanie rzutu wyjdzie na korzyść drużyny, która błąd popełniła.

Z drugiej strony może sędzia stosować rzut wolny, skoro uzna, że zachowanie się gracza może spowodować nieszczęśliwy wypadek.

Rzut karny (p. 7).

17. Rzut karny przyznaje sędzia:
1. za błędy osobiste tj. niedozwolone zachowanie się względem przeciwnika (p. 6),
2. za niektóre błędy techniczne, popełnione na własnem polu

obrony lub polu bramkowem a mianowicie:

a) za kopnięcie piłki lub umyślne zatrzymanie jej nogą,

b) za grę pięścią (p. bramkarz p. 10).

Podczas rzutu karnego muszą wszyscy gracze być oddaleni od rzucającego najmniej o 4 m. i nie mogą stać bliżej linji bramkowej, niż sam rzucający. Wykonywującemu rzut nie wolno w czasie rzutu zejść z linji rzutu karnego, podczas gdy bramkarz musi stać w bramce na linji bramkowej.

W razie przekroczenia przepisów gry podczas rzutu przez drużynę broniącą, powtarza się rzut karny, o ile bramki nie zdobyto — w razie winy ze strony drużyny nacierającej, nie uznaje się zdobycia bramki a następuje rzut wolny.

Rzut sędziowski.

18. Rzut sędziowski stosuje sędzia w razie trudności ocenienia, który z graczy błąd popełnił oraz po przerwie, wynikłej z powodu jakiegoś nieprzewidzianego wypadku, o ile piłka znajduje się w ramach boiska.

Rzut ten polega na silnem rzuceniu przez sędziego piłki o ziemię w tem miejscu, gdzie znajdowała się w chwili przerwania gry. Przed uderzeniem w ziemię muszą wszyscy gracze stać w oddaleniu najmniej 4 m. od sędziego.

Wykonywanie rzutów na znak sędziego.

(Rzut pierwszy — z linji bocznej — od bramki — z rogu — wolny — karny — sędziowski.)

19. Wszystkie te rzuty wykonywa się najpóźniej w 3 sekundy po znaku, danym gwizdkiem przez sędziego. Grający stoją w oddaleniu najmniej 4 m. od rzucającego.

Rzucający może powtórnie dotknąć piłki dopiero po dotknięciu jej przez innego gracza chyba, że piłka (np. przy rzucie w bramkę) odbiła się od bramki.

Za przekroczenie tych przepisów przyznaje sędzia rzut wolny stronie przeciwnej, chyba że odnośne prawidła inaczej postanawiają (np. 17).

Kary.

20. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. W razie niewłaściwego zachowania się gracza (np. niegrzeczne uwagi pod adresem przeciwników lub sędziego (nawet poza boiskiem), kłótnie, kwestjonowanie lub niewykonywanie poleceń sędziego i t. p.), sędzia go upomina, a gdy to nie pomaga, usuwa z gry i to na pewien czas lub całkowicie. Podobna kara spotyka gracza przy powtarzającem się mimo upomnienia, popełnianiu błędów osobistych. W razie rażącego karygodnego zachowania się gracza, może sędzia gracza usunąć bezzwłocznie, bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

U w a g a: Prawo zwracania się do sędziego przysługuje tylko „matce" drużyny.

21. Jeżeli drużyna nie stawi się na boisko, lub stawi się w liczbie mniejszej, niż 6, usunie się od gry lub zostanie usunięta, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (spóźnienie się ponad 5 minut uważa się za niestawienie się drużyny).

Przerwa — zastępca.

22. Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy, przyczem, o ile zajdzie potrzeba, otwiera się grę rzutem sędziowskim. Grę przedłuża się przytem o czas stracony. Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki" drużyny, o ile uzna ją za słuszną.

23. W razie zasłabnięcia gracza, nieszczęśliwego lub nieprzewidzianego wypadku wprowadza sędzia w grę zastępcę, który na wezwanie sędziego zajmuje miejsce ustępującego gracza. Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty.

Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Odwołanie.

24. Wszystkie sprawy i wątpliwości, wynikające z gry, rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny,

a doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu do zatwierdzenia.

VI. PRZEPISY DODATKOWE.

25. Przed grą sędzia orzeka, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwalają na odbycie zawodów oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.

26. Drużyna występuje na zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych, a prócz tego pomoc powinna mieć wybitne odznaki. Bramkarz nosi odrębny strój, a przynajmniej odznakę bardzo go różniącą od reszty graczy. Używanie pantofli z gwoździami, obuwia z korkami itp. jest wzbronione.

    Podobnie niedozwolone jest noszenie przedmiotów ostrych (szpilki, grzebienie, bransolety, zegarki itp.) oraz długich paznokci.

27. Przy zawodach drużyn młodszych skraca się czas gry na 2×10 minut z przerwą 5 min. w połowie gry $(10 + 5 + 10)$.

VII. WSKAZÓWKI DLA GRAJĄCYCH.

Jordanka jest grą i cechami swemi bardzo zbliżoną zarówno do szczypiorniaka, jak i do koszykówki, lecz o charakterze łagodniejszym. Podziałem ról grających przypomina szczypiorniaka, związanie zaś graczy z polami boiska upodobnia ją do koszykówki (gra w 9).

Gracze nie powinni zmieniać w ciągu gry pierwotnego względem siebie ustawienia na boisku, a nadto powinni zawsze stawać tak, by mogli każdej chwili odebrać piłkę od sąsiada.

Każdy przeto gracz, który dochwycił piłkę, powinien ją dorzucić innemu (o ile dana sytuacja nie wymaga gry samodzielnej, polegającej na biegu połączonym z podrzucaniem lub kozłowaniem piłki), a po rzucie natychmiast szybko pobiec tam, gdzie znów swobodnie piłkę może odebrać. Tylko takie współgranie może doprowadzić do zdobycia bramki.

To podawanie i chwytanie piłki odbywa się w podobny sposób, jak przy koszykówce (gra w 9, zeszyt 4), lecz piłka jest mniejsza i lżejsza.

Najlepiej podawać na wysokość barków gracza, a więc rzutem krótkim i *płaskim*, nie wysokim łukiem, chyba, że chodzi o podanie ponad głowę przeciwnika. Rzuty wykonywuje się w zasadzie oburącz, a powinny być nietylko szybkie lecz — co najważniejsze — celne. Każdy gracz już w chwili chwytu powinien wiedzieć, komu ma piłkę dorzucić a sąsiedzi jego już wtedy tak się powinni ustawić, by nie było wahań, dokąd należy piłkę skierować. Inaczej albo trzymający piłkę przetrzyma ją w rękach, albo rzuci ją na oślep, co prawie zawsze chybi celu, bo piłka łatwo może się wtedy dostać do rąk przeciwnika.

Podobnie jak w rzutach i chwytach, należy wyćwiczyć się także w szybkiem podnoszeniu toczącej się piłki i w doskokach do górnej piłki.

Napastnicy (3) stanowią — jak nazwa wskazuje — grupę nacierającą drużyny. Ich za-

daniem zbliżyć się szybko z piłką do pola bramkowego przeciwnika i celnym rzutem zdobyć bramkę. Ta trójka przedewszystkiem musi być zgrana ze sobą i umieć szybko podawać sobie piłkę z jednego skrzydła na drugie, zawsze do nieobstawionego gracza, przyczem piłkę rozdziela w obie strony środkowy napastnik, który jest duszą napadu. Strzela w bramkę ten napastnik, który ma najlepszą do tego sposobność. Gra napastników powinna być, szczególniej blisko bramki, zdecydowana i szybka, bo wahanie się daje możność przeciwnikowi zniweczenia najlepszych nawet posunięć.

Strzał w bramkę powinien być silny a takim jest niechybnie rzut jednorącz, przy którym obejmuje się piłkę dłonią i nadgarstkiem, poniekąd i przedramieniem, a po zamachu w tył, rzuca się ją wprzód zamachem bocznym o wyprostowanem ramieniu, przy równoczesnym skręcie tułowia. Mierzy się przytem w bok od bramkarza, na wysokość jego kolan lub bioder.

P o m o c n i c y (2) to trzon drużyny. Ich zadanie najtrudniejsze. Z jednej strony bowiem ma pomoc wspierać napastników, postępując za nimi i dostarczając im piłki, z drugiej ma ustawicznie przeszkadzać grze nieprzyjacielskiego napadu i bronić własnych linij, cofając się, w razie ataku na bramkę, dla wsparcia obrońców. Pomoc używa zarówno krótkich jak i długich rzutów zależnie od potrzeby.

O b r o ń c a ma niweczyć ataki nieprzyjacielskie przez odebranie napadowi piłki i bezzwłoczne odrzucenie jej wprzód do własnej pomocy lub napadu lub przynajmniej przez utrud-

nienie lub uniemożliwienie rzutów do bramki. Obrońca powinien być obrotny i szybki w biegu a przytem silny, bo rola jego wymaga bardzo silnych rzutów i podbić. Powinien przytem grać nie za blisko bramki, by wcześnie wyjaśnić sytuację i nie zasłaniać sobą bramkarzowi widoku gry.

B r a m k a r z e m powinien być gracz zwinny, przytomny i błyskawicznie się decydujący. Do obrony bramki używa przedewszystkiem rąk, chwytając rzuconą piłkę a broni nogami tylko wtedy, jeżeli inna obrona niemożliwa. Rola jego wymaga zarówno pewności w chwytaniu piłki, jak i wprawy w dalekich rzutach i podbijaniach. Bramkarz musi być nadto obrotnym, a sprężystym skoczkiem. Jordanka nadaje się bardzo dla drużyn żeńskich.

Drukarnia Państwowa w Poznaniu